



UIN SUSKA RIAU

OLEH

WILDA AMALIA

NIM. 11719202771

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1442 H / 2021 M

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM  
MEMBACA HURUF HIJAIYYAH DI TK NEGERI PEMBINA  
KECAMATAN KAMANG MAGEK KABUPATEN AGAM  
PROVINSI SUMATERA BARAT**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

**WILDA AMALIA**

**NIM. 11719202771**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1442 H / 2021 M**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat, yang ditulis oleh Wilda Amalia, NIM. 11719202771 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 1 Jumadil Akhir, 1442 H

14 Januari 2020 M

Menyetujui

Ketua Jurusan PIAUD

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag

Pembimbing

Dra. Hj. Sariah, M.Pd

UIN SUSKA RIAU





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat, yang ditulis oleh Wilda Amalia NIM. 11719202771 telah disetujui dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 14 Jumadil Akhir 1442 H / 27 Januari 2021 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 14 Jumadil Akhir 1442 H  
27 Januari 2021 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.

Penguji II

Dr. Hj. Ilmiyati, M.Ag.

Penguji III

Hj. Dewi Sri Suryanti, M.S.I.

Penguji IV

Nurkamelia Mukhtar, AH.M.Pd.

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 19740704 199803 1 001

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillah* segala puji bagi Allah SWT yang Maha Esa, Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya salawat beserta salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi ini dengan judul : **“Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat”**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Skripsi ini dapat penulis selesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Terutama keluarga besar penulis, khususnya yang penulis cintai, sayangi dan hormati, yaitu Ayahanda Helmi dan Ibunda Narwati yang dengan tulus dan tiada henti memberikan doa dan dukungan sepenuh hati selama penulis menempuh pendidikan di UIN Suska Riau. Selain itu, pada kesempatan ini penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Suyitno, M.Ag selaku Plt Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. H. Suryan A. Jamrah, M.A., selaku Wakil Rektor I, Dr. H. Kusnadi, M.Pd., selaku Wakil Rektor II, Dr. H. Promadi, MA., Ph.D., selaku Wakil Rektor III, beserta semua Staf Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag., selaku Wakil Dekan I,

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dr. Dra. Rohani, M.Pd., selaku Wakil Dekan II, Dr. Drs. Nursalim, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Beserta semua staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fatimah Depi Susanty Harahap, S.Pd.I., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Dr. Eniwati Khaidir, M.Ag., selaku Penasehat Akademik.
5. Dra. Hj. Sariah, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah menyampaikan dan memberikan ilmu pengetahuannya serta informasi sehingga memperkaya pengetahuan penulis.
7. Keluarga besar Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang namanya tidak dapat penulis cantumkan satu per satu dan almarhumahnya UIN Suska Riau.

Penulis berdoa'a semoga semua bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dan menjadi amal jariyah di sisi Allah SWT. Akhirnya kepada Allah SWT jualah kita berserah diri dan mohon ampunan serta pertolongan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. *Aamiin yaa rabbal'aalamiin.*

Pekanbaru, 04 Januari 2021  
Penulis,

**Wilda Amalia**  
**NIM. 11719202771**





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Wilda Amalia, (2021) : Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat**

Penelitian ini membahas tentang Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat. Dalam penelitian ini penulis menemukan beberapa permasalahan diantaranya, kurangnya media *puzzle* hijaiyyah sehingga anak kurang termotivasi dalam membaca huruf hijaiyyah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media dan metode apa yang diberikan pada penggunaan media *puzzle* dalam membaca huruf hijaiyyah serta kendala dan usaha untuk mengatasinya. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data. Berdasarkan hasil penelitian di temukan bahwa media yang diberikan dalam membaca huruf hijaiyyah adalah media *puzzle*. Metode yang digunakan yaitu demonstrasi. Kendala yang dihadapi diantaranya kurangnya media *puzzle*. Usaha dalam mengatasi kendala tersebut membuat media *puzzle* yang baru dan membuat hiasan dinding yang bertuliskan huruf hijaiyyah serta memberikan *reward* agar anak termotivasi untuk menyusun kepingan *puzzle* hingga utuh. Dengan hal ini dapat dijelaskan bahwa penggunaan media *puzzle* sangat efektif dalam membaca huruf hijaiyyah pada kelompok B2 di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat.

**Kata kunci : Media *Puzzle*, Huruf Hijaiyyah**

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### ABSTRACT

**Wilda Amalia, (2021): The Effectiveness of Using Puzzle Media on Reading Hijaiyah Alphabet at State of Pembina Kindergarten, Kemang Mangek District, Agam Regency, West Sumatera Province**

This research aimed at knowing effectiveness of using Puzzle media on reading hijaiyah alphabet at State of Pembina Kindergarten, Kemang Mangek District, Agam Regency, West Sumatera Province. It was a Qualitative approach. Observation, questionnaire and documentation were the technique of collecting the data. Data reduction technique was used, namely by giving some questions to the data resource orally or direct interview to the teacher and student. In this research, in this case, the interview was conducted openly and not tied to the list of questions that have been provided to make it more open and free in expressing existing problems. In this research, the researcher find out some of problems, namely, the less of hijaiyah puzzle media so that student was less motivated on reading hijaiyah alphabet. In using puzzle media on reading hijaiyah alphabet, teacher use demonstration method by dividing the children into several groups and then disassemble and arrange and match puzzle according to the shapes according to the order in which they are ordered and guide student on reading hijaiyah alphabet correctly. It could make them thinking actively, able to observe, problem solving, asking and reasoning and communicating in playing puzzle media so that it can stimulate cognitive development in children, especially on reading hijaiyah alphabet. Based on the result above, the researcher could conclude that using Puzzle Media on Reading Hijaiyah Alphabet was very effective in B2 group at State of Pembina Kindergarten, Kemang Mangek District, Agam Regency, West Sumatera Province.

**Keywords: Puzzle Media, Hijaiyah Alphabet**



## ملخص

وايلد أماليا، (2021): فعالية استخدام وسيلة اللغز في قراءة الحروف الهجائية في روضة الأطفال الحكومية المشرفة بمديرية كامانج ماغيك بمنطقة أغام بمحافظة سومطرة الغربية

يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام وسيلة اللغز في قراءة الحروف الهجائية في روضة الأطفال الحكومية المشرفة بمديرية كامانج ماغيك بمنطقة أغام بمحافظة سومطرة الغربية. يستخدم هذا البحث مدخلا نوعيا. تقنيات جمع البيانات هي من خلال الملاحظة والمقابلة والتوثيق. وتقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تقليل البيانات، أي تقديم الأسئلة شفهيًا على مصدر البيانات أو إجراء مقابلة مباشرة مع المشرفة والأطفال. في هذه الحالة، تم إجراء المقابلة بشكل علني وغير مقيد بقائمة الأسئلة الموجودة بحيث تكون أكثر انفتاحًا وحرية في التعبير عن المشكلات القائمة. ووجدت الباحثة العديد من المشاكل، ومنها نقص وسيلة اللغز الهجائية، بحيث يكون الأطفال أقل حماسًا لقراءة الحروف الهجائية.

في استخدام وسيلة اللغز في قراءة الحروف الهجائية، استخدم المدرس طريقة العرض من خلال تقسيم الأطفال إلى عدة مجموعات. واستخدمها بطريقة فكها وترتيبها وإعادة تجميعها حسب شكل التسلسل وترتيبها، وتوجيه الأطفال في قراءة الحروف الهجائية بشكل صحيح. هذا يمكن أن يجعلهم يفكرون بنشاط، وقادرين على الملاحظة، وحل المشكلات، وتقديم الأسئلة، والعقل، والتواصل في لعب وسيلة اللغز، بحيث يمكن أن تحفز التطور المعرفي لديهم، وخاصة في قراءة الحروف الهجائية.

استنادًا إلى نتائج البحث السابقة، يمكن للباحثة أن تستنتج أن استخدام وسيلة اللغز فعلى للغاية في قراءة الحروف الهجائية في المجموعة ب2 في روضة الأطفال الحكومية المشرفة بمديرية كامانج ماغيك بمنطقة أغام بمحافظة سومطرة الغربية.

الكلمات الأساسية : وسيلة اللغز، الحروف الهجائية

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Alasan Memilih Judul .....	5
C. Penegasan Istilah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
1. Tujuan Penelitian .....	7
2. Manfaat Penelitian .....	7
 <b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Media <i>Puzzle</i> .....	10
B. Membaca.....	11
C. Huruf Hijaiyyah.....	13
D. Langkah-Langkah Dalam Mengaplikasikan Media <i>Puzzle</i> .....	16
E. Manfaat Media <i>Puzzle</i> .....	16
F. Tujuan Media <i>Puzzle</i> .....	16
G. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i> .....	17
H. Hubungan Efektifitas Penggunaa Media <i>Puzzle</i> Dalam Membaca	
Huruf Hijaiyyah .....	18
I. Konsep Operasional.....	18

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

K. Penelitian Relevan .....	20
-----------------------------	----

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	25
D. Instrumen Penelitian.....	25
1. Perangkat Pembelajaran.....	24
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	24
E. Teknik Pengumpulan Data .....	26
F. Teknik Analisis Data .....	28
G. Data dan Instrumen.....	28

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	29
1. Profil Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina .....	30
2. Visi dan Misi Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina .....	31
3. Sarana dan Prasarana Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina.....	31
4. Keadaan Sumber Daya Manusia Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina.....	33
5. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	35
B. PEMBAHASAN.....	36
1. Media yang Diberikan oleh Guru Pada Efektifitas Penggunaan Media <i>Puzzle</i> dalam Membaca Huruf Hijaiyyah.....	36
2. Metode Yang Digunakan Guru Pada Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah .....	46
3. Kendala-Kendala yang Dihadapi Guru saat Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah.....	48
4. Usaha yang Dilakukan Guru untuk Mengatasi Kendala Pada Penggunaan Media <i>Puzzle</i> dalam Membaca Huruf Hijaiyyah.....	49





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

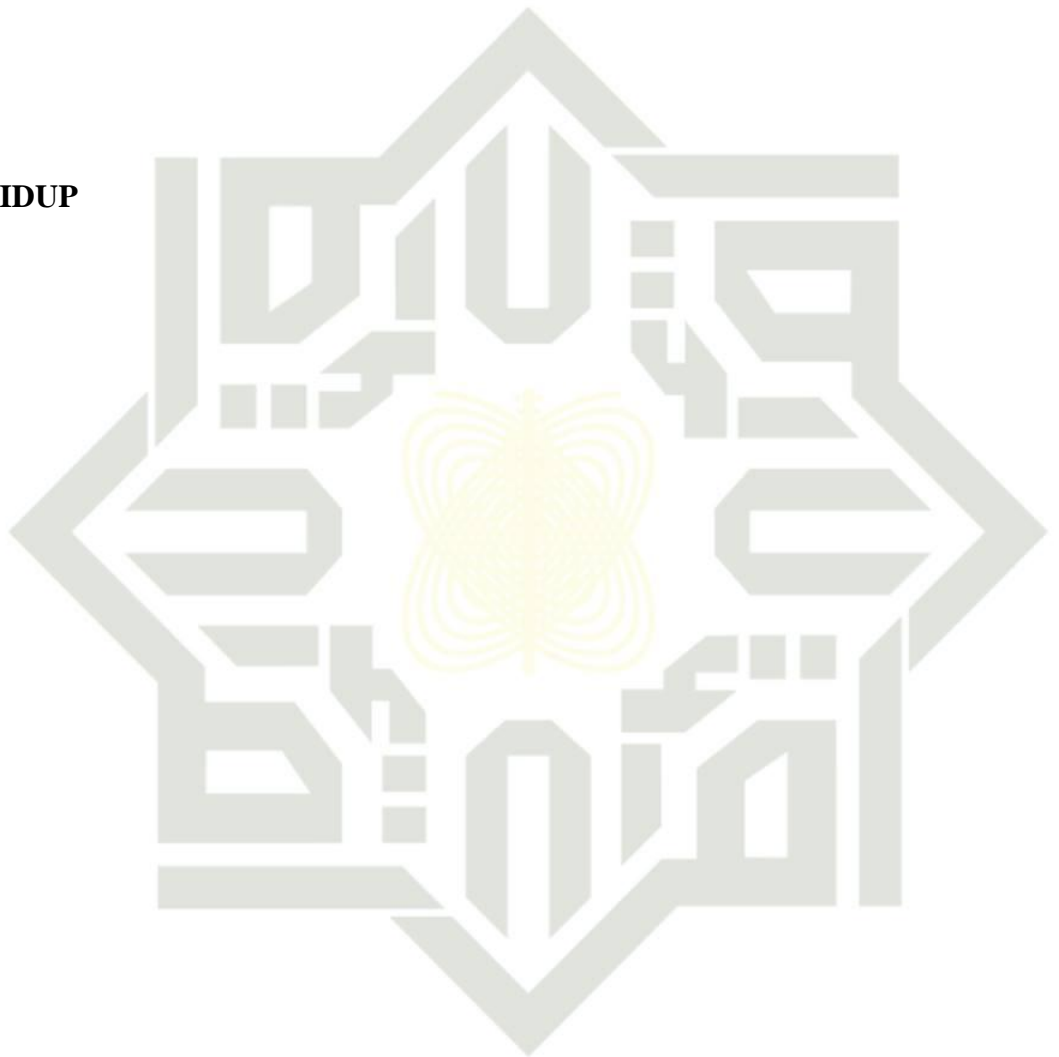
**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan.....	51
B. Saran .....	52

<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>53</b>
---------------------------------	-----------

**LAMPIRAN**

**RIWAYAT HIDUP**



UIN SUSKA RIAU

## DAFTAR TABEL

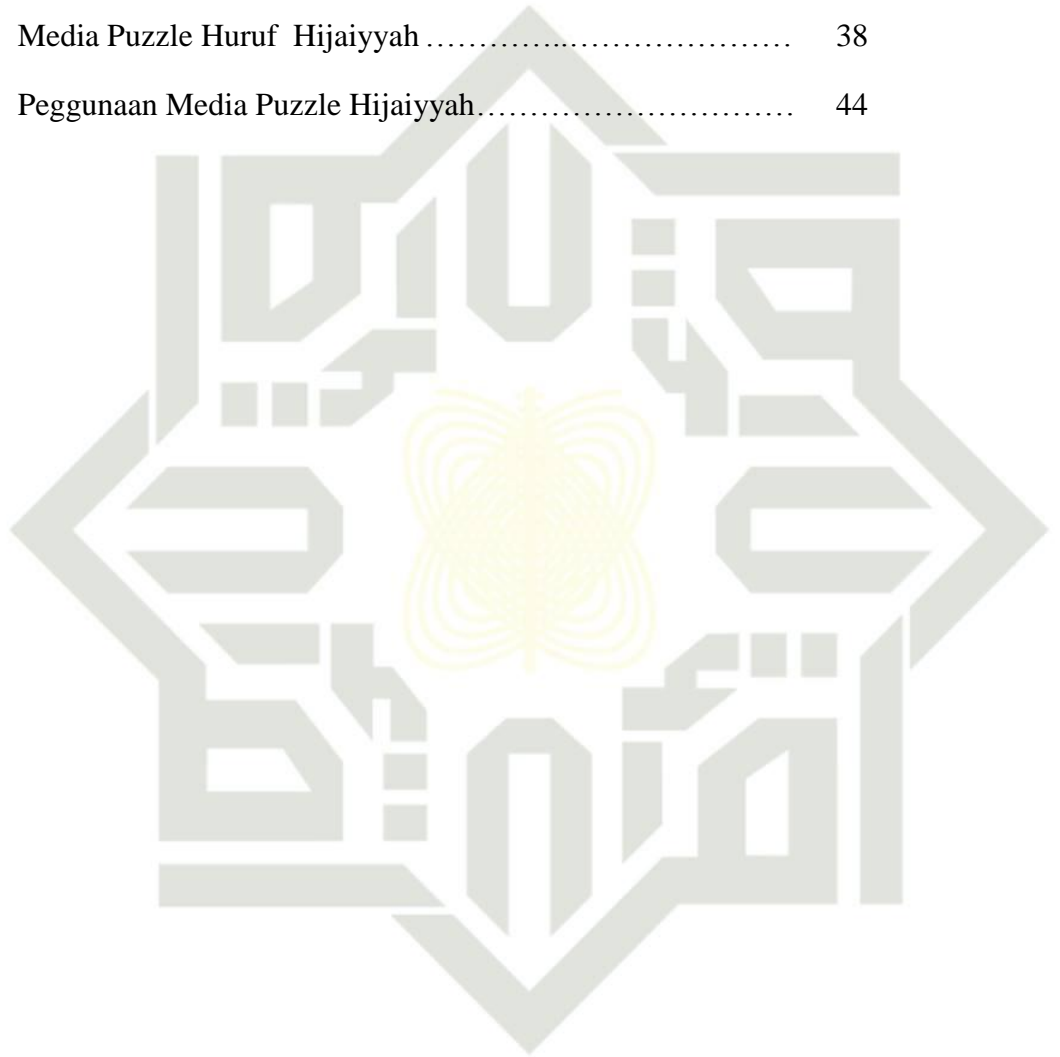
		Halaman
Tabel IV.1	Tenaga Pendidik TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam.....	33
Table IV.2	Tenaga Non Kependidikan TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam.....	33
Table IV.3	Rekap Peserta Didik TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam .....	34
Table IV.4	Data Peserta Didik Kelompok B2 TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam.....	34
Table IV.5	Struktur Organisasi TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam .....	34

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar II.1	Huruf Hijaiyyah.....	14
Gambar IV.2	Media Puzzle Huruf Hijaiyyah .....	38
Gambar IV.3	Peggunaan Media Puzzle Hijaiyyah.....	44



UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Wawancara Kepala Sekolah Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumbar
Lampiran 2	Pedoman Wawancara Tenaga ADM Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumbar
Lampiran 3	Pedoman Wawancara Tenaga Pendidik Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumbar
Lampiran 4	Pedoman Observasi Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumbar
Lampiran 5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
Lampiran 6	Dokumentasi

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan Islam yang pertama yang harus mendapat prioritas yang utama adalah membaca Al-Qur'an sejak usia dini. Karena pada usia dini ini manusia masih dalam keadaan fitrah dan masa yang paling mudah untuk mendapatkan hikmah yang terdapat dari dalam Al-Qur'an, sebelum hawa nafsu yang terkandung dalam jiwa mulai menggrogoti dan mengarahkan pada kemaksiatan dan kesesatan.<sup>1</sup>

Bagi kehidupan manusia, proses pendidikan ini sangat penting untuk mengalami perubahan dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, serta dapat mengembangkan dirinya sendiri. Untuk itu dalam mendidik manusia terdapat metode dasar yaitu dimulai dari kemampuan membaca dan menulis dengan kalam. Karena kemampuan membaca dan menulis ini merupakan perintah pertama dari Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S Al-'Alaq ayat 1-5.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) اقْرَأْ وَرَبُّكَ  
(3) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5) الْأَكْرَمُ

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya*” (Q.S Surat Al-Alaq:1-5).<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Nur Abdul Hafid, *Mendidik Anak Usia Dua Tahun Hingga Baligh Versi Rasulullah SAW*, (Yogyakarta: Darussalam, 2004), hml.87

<sup>2</sup> Hanny Findayani, Santi Lisnawati. 2019, *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Menghafal Ayat Al-Qur'an Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas V Di Mts Miftahussalam Kota Bogor*. Jurnal Aksara Public Universitas Ibn Khaldun Bogor 1.3 No.2 hlm. 80

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari ayat tersebut dapat dijelaskan bahwa, perintah membaca di sini tentu harus dimaknai bukan sebatas membaca lembaran-lembaran buku, melainkan juga membaca ‘buku’ dunia. Seperti membaca tanda-tanda kebesaran Allah SWT. Membaca diri kita, alam semesta dan lain-lain. Ayat tersebut juga memerintahkan kita untuk belajar dari mencari ilmu pengetahuan serta menjauhkan diri dari kebodohan.

Mengajarkan membaca huruf hijaiyyah sejak anak usia dini merupakan kegiatan yang menyenangkan meskipun tidak mudah. Salah satu kewajiban orang tua adalah mendidik dan memberikan pemahaman kepada anak tentang Al-Qur’an, huruf hijaiyyah merupakan huruf yang ada didalam Al-Qur’an maka dengan memberikan dan membiasakan anak dalam belajar huruf hijaiyyah maka setelah besar nanti tidak hanya bermanfaat bagi anak, akan tetapi juga bermanfaat bagi orang tua. Anak nantinya akan mudah memahami Al-Qur’an yang dijadikan sebagai pedoman hidupnya. Selain itu, dengan belajar membaca huruf hijaiyyah anak mampu membaca bacaan dengan tulisan arab.

Membaca huruf hijaiyyah pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai macam metode salah satunya adalah metode demonstrasi. Metode pembelajaran anak usia dini merupakan cara-cara atau teknik yang digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai. Penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal sehingga tumbuhnya sikap dan perilaku positif bagi anak. Adapun media yang digunakan seperti menggunakan media *puzzle*.<sup>3</sup>

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan dalam penggunaan media *puzzle* ini adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini telah ditentukan indikatornya melalui Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang

---

<sup>3</sup> Moesluchateon, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : PT Asdi Mahasatya, 2004), hlm.7



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 sesuai dengan tingkat usia. STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.<sup>4</sup>

STPPA pada aspek perkembangan kognitif pada usia 5-6 tahun meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Pada indikator belajar dan pemecahan masalah salah satu cara yang efektif dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia TK adalah dengan bermain. TK merupakan dunia bermain untuk anak-anak. Oleh karena itu, pendidikan di TK dilaksanakan dengan metode dan strategi bermain salah satunya bermain menggunakan media *puzzle*. Dengan bermain, banyak hal yang dapat diajarkan kepada anak tanpa memberatkan mereka.

Untuk itu penelitian ini membahas tentang efektivitas penggunaan media *puzzle* dalam membaca huruf hijaiyyah . Karena dengan menggunakan media *puzzle* anak akan lebih tertarik untuk membaca huruf hijaiyyah.

Pada penelitian ini, penulis mengambil lokasi penelitian pada lembaga pendidikan TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Sumatera Barat yang dibangun pada tanggal 1 September 1981 dengan nama PGRA dipimpin oleh Ibu Suma, kemudian digantikan oleh Ibu Citra Viva dari tahun 1984-2018. Dari tahun 1981-2018 nama PGRA diganti dengan TK Mekar Kemudian dari tahun 2018 sampai sekarang namanya diganti lagi dengan TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek yang dipimpin oleh Ibu Mazra Belfi Sionara,S.Pd. Adapun visi dari TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumbar ini adalah membentuk generasi yang sehat, cerdas, ceria, kreatif, berakhlak mulia dan mandiri. Sedangkan

<sup>4</sup> Kemendikbud, R. I. (2014). *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

misi TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumbar ini adalah memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan, minat dan potensi anak, membangun perilaku hidup bersih, dan sehat serta berakhlak mulia, membangun kerja sama dengan orang tua, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Kurikulum TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Sumatera Barat adalah Kurikulum 2013 sesuai dengan Peraturan Menteri No. 146 Tahun 2014 yang diintegrasikan dengan Kurikulum Agama. Ciri khas TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Sumatera Barat yang membedakan dengan PAUD yang lainnya adalah lebih kependidikan Islami, belajar agama seperti menghafal ayat-ayat pendek dan hadis dan melakukan kegiatan shalat dhuha setiap pagi.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah tanggal 23 Januari 2020 bahwa metode yang selama ini digunakan oleh TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumbar dalam membaca huruf hijaiyyah adalah dengan menggunakan metode-metode yang biasa dipakai sesuai tingkat usia anak, seperti metode bernyanyi, metode demonstrasi, dan metode pembelajaran terpadu, dan menggunakan metode bermain dengan media *puzzle*.<sup>5</sup>

Berdasarkan studi pendahuluan terhadap siswa TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumbar peneliti menemukan beberapa gejala-gejala diantaranya:

1. Kurangnya media *puzzle* dalam membaca huruf hijaiyyah di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat
2. Konsentrasi anak masih relatif rendah pada penggunaan media *puzzle* dalam membaca huruf hijaiyyah di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agama Provinsi Sumatera Barat

<sup>5</sup> Wawancara Dengan Ibunda Mazra Belfi Sionara, S.Pd, Kamis, Tanggal 23 Januari 2020

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Adanya beberapa kendala pada penggunaan media *puzzle* hijaiyyah di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat.

Dengan demikian maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM MEMBACA HURUF HIJAIYYAH DI TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN KAMANG MAGEK KABUPATEN AGAM PROVINSI SUMATERA BARAT”

**B. Alasan Memilih Judul**

Adapun alasan penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul diatas adalah sebagai berikut:

1. Menstimulus perkembangan kognitif pada anak terutama dalam membaca huruf hijaiyyah.
2. Melatih anak untuk berfikir secara aktif.
3. Menumbuhkan rasa ingin tahu pada anak dalam membaca huruf hijaiyyah melalui media *puzzle*.
4. Media *puzzle* sangat menarik bagi anak dalam membaca huruf hijaiyyah.
5. Hal yang paling menarik adalah anak mampu untuk mengamati, menyelesaikan masalah, menanya, menalar dan mengkomunikasikan dalam bermain media *puzzle*.
6. Judul ini sesuai dengan jurusan yang penulis tekuni yaitu tentang pendidikan islam anak usia dini.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### C. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah yang ada dalam judul ini, adapun istilah tersebut adalah:

1. Media *puzzle* yaitu jenis-jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan *puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah bentuk pola tertentu.<sup>6</sup> Dengan bermain anak memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang di sukainya, bereksperimen dengan bermacam alat dan bahan, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-caka secara bebas, berperan dengan kelompok kerjasama dengan kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

2. Membaca merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia, karena sebagai pintu gerbang pengetahuan, dengan kemampuan membaca dan menulis seseorang bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk meningkatkan pengetahuan. Oleh karena itu, belajar membaca hendaknya sudah mulai ditanamkan sejak usia dini dengan harapan mereka kelak memiliki kegemaran membaca.<sup>7</sup>

3. Huruf hijaiyyah juga merupakan huruf yang ada didalam Al-Qur'an maka dengan memberikan dan membiasakan anak dalam belajar huruf hijaiyyah sehingga setelah besar nanti tidak hanya bermanfaat bagi anak, akan tetapi juga bermanfaat bagi orang tua. Huruf hijaiyyah yaitu melihat, melafaskan tulisan, mengetahui, serta mengamalkan isi dari yang tertulis.<sup>8</sup>

Adapun maksud dari judul diatas adalah media *puzzle* dapat merangsang anak untuk belajar terutama belajar dalam membaca huruf

<sup>6</sup> Nikmatul Fuadah. 2014, *Mengembangkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B Ra Afandi Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung*. Universitas Nusantara PGRI Kediri: Artikel Skripsi, hlm.6

<sup>7</sup> Sunanah. 2017, *Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa: Jurnal Pendidikan*, E-ISSN : 2579-7190, Vol.1 No. 1, hlm. 5

<sup>8</sup> Mukhlisin, *Ulumul Qur'an*, (Kauman,2011), hlm.14

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hijaiyyah selain itu dengan media *puzzle* anak akan merasa nyaman dan senang dengan suasana belajar sambil bermainnya sehingga anak dengan mudah memahami konsep pembelajaran terutama dalam membaca huruf hijaiyyah.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah yang diteliti yaitu:

1. Apakah media yang diberikan dalam membaca huruf hijaiyyah?
2. Apakah metode yang diberikan dalam membaca huruf hijaiyyah?
3. Apakah kendala-kendala yang dihadapi dalam membaca huruf hijaiyyah?
4. Bagaimanakah usaha yang dilakukan dalam mengatasi kendala dalam membaca huruf hijaiyyah?

#### E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

##### 1. Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui media apa yang diberikan dalam membaca huruf hijaiyyah
2. Untuk mengetahui metode apa yang diberikan dalam membaca huruf hijaiyyah
3. Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam membaca huruf hijaiyyah
4. Untuk mengetahui usaha yang dilakukan dalam mengatasi kendala dalam membaca huruf hijaiyyah

##### 2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan peneliti maka manfaat penelitian ini adalah:

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### a. Manfaat teoritis

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu berkenaan dengan pemberian efektivitas penggunaan media *puzzle* dalam membaca huruf hujaiyah di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumbar.
- 2) Penelitian ini diharapkan sebagai sumber informasi pengetahuan dan menjadi referensi inovasi pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini terhadap efektivitas penggunaan media *puzzle* dalam membaca huruf hujaiyah.

#### b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik
  - a) Peserta didik akan lebih tertarik dan terkesan dengan belajar yang menggunakan media *puzzle*
  - b) Secara konseptual dapat memperkaya teori penggunaan media *puzzle* dalam membaca huruf hujaiyah
  - c) Dengan menggunakan media *puzzle* peserta didik akan merasa lebih mudah dalam membaca huruf hijaiyyah.
- 2) Bagi guru
  - a) Agar lebih kreatif dalam mengajar sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak monoton dan dapat menyenangkan bagi anak
  - b) Dapat dijadikan sumber informasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media *puzzle*
- 3) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar anak kemudian dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar



mengajar berlangsung terutama masalah penggunaan media *puzzle* dalam membaca huruf hijaiyyah

#### 4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam penelitian selanjutnya dan memberikan pengalaman yang berharga bagi calon guru serta dapat membawa wawasan terhadap efektivitas penggunaan media *puzzle* dalam membaca huruf hujaiyyah.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Media Puzzle

Media menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah alat atau sarana untuk komunikasi sedangkan secara harfiah media adalah sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi dari guru kepada siswa atau sebaliknya, jenis media itu diantaranya papan tulis, gambar, poster dan peta.<sup>9</sup>

Menurut Wina Sanjaya menyatakan bahwa secara harfiah media berasal dari kata “*medium*” yang artinya perantara atau pengantar. Menurut Miarso media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa untuk belajar.<sup>10</sup>

Menurut Patmonodewa dalam buku Susi Lana Rudi dan Cepi Riana, Media Pembelajaran mengatakan bahwa, kata *puzzle* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan secara bongkar pasang.<sup>11</sup> Sedangkan menurut Yudha *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi.

Menurut Rokhmat dalam buku Anggani Sudono, Sumber Belajar dan Alat Permainan menyatakan bahwa, *puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah bentuk pola tertentu. Media *puzzle* juga merupakan alat permainan edukatif yang merangsang anak dalam

<sup>9</sup> Suanah, Sirojudin, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SD Negeri 1 Babakan*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus. Maret 2019, hlm.159

<sup>10</sup> Nurul Jannah, Diana, Yuniarti, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Dengan Metode Bermain Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B2 Di Raudhatul Athfal Al Fathonah Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak, hlm.42

<sup>11</sup> Susi Lana Rudi, Cepi Riana, *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membaca huruf hijaiyyah yang dimainkan dengan cara bongkar pasang keping *puzzle* berdasarkan pasagannya. Berdasarkan hasil pembelajaran tersebut sebagian besar anak mengalami kemajuan yang sangat pesat. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. *Puzzle* juga diartikan sebagai alat permainan edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar.<sup>12</sup> *Puzzle* merupakan permainan yang dapat digunakan melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak serta dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal. Hal ini dapat dilihat dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) bagian kemampuan sosial-emosional diantaranya adalah, rasa tanggung jawab untuk dirinya sendiri dan orang lain, dan mau untuk mentaati peraturan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa *puzzle* merupakan media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang dan salah satu permainan edukatif yang mampu merangsang anak dalam membaca khususnya membaca huruf hijaiyyah. Sehingga dengan bantuan media *puzzle* maka anak akan tertarik dalam membaca huruf hijaiyyah.

#### B. Membaca

Crawley dan Mountain dalam buku Franz dkk, Membina Minat Baca mengatakan bahwa, membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berfikir, psikolinguistik dan meta kognitif. Sebagai proses sosial membaca merupakan menerjemahkan simbol tulis ke dalam kata-kata lisan. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interprestasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus.<sup>13</sup> Membaca

<sup>12</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, ( Jakarta: PT Grasindo, 2000), hlm. 28

<sup>13</sup> Franz dkk, *Membina Minat Baca*, (Bandung: Ramadja Karya, 2008), hlm. 34



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

juga disebut dengan aktifitas yang kompleks dengan mengarahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah. Dalam membaca orang harus menggunakan pengertian, khayalan, mengamati dan mengingat.

Membaca permulaan dalam buku Agus Supriatna Pendidikan Keterampilan Berbahasa mengatakan bahwa, membaca permulaan sering disebut dengan istilah membaca lugas atau membaca dalam tingkat elementer. Kegiatan membaca pada tingkat ini belum sampai pada pemahaman secara kompleks. Dalam kegiatan membaca permulaan, materi yang dibicarakan juga masih sangat sederhana. Biasanya materi meliputi sekitar pengalaman anak serta aktivitas kehidupan sehari-hari dalam keluarga maupun lingkungan. Membaca permulaan termasuk membaca teknik. Guntur Tarigan berpendapat untuk dapat membaca teknik dengan baik diperlukan keterampilan-keterampilan antara lain ucapan yang tepat, mempergunakan frase yang tepat, mempergunakan intonasi yang wajar, memiliki sikap yang baik terhadap buku bacaan.<sup>14</sup>

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, membaca permulaan usia 5-6 tahun dalam Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) di dalam lingkup perkembangan keaksaraan anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari mana benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menulis nama sendiri, dan memahami arti kata dalam cerita.<sup>15</sup>

Menurut Akhadih dalam buku Nurhadi, Meningkatkan Kemampuan Membaca menjelaskan bahwa, membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna dan tulisan dan merupakan aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental aktifitas fisik terkait adalah gerak mata dan ketajaman penglihatan,

<sup>14</sup> Agus Supriatna, *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama Islam: 2001) , hlm. 99

<sup>15</sup> Kemendikbud, R. I. (2014). *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman.<sup>16</sup> Menurut Nano Sunartyo membaca adalah bahasa lisan yang merupakan kegiatan dari fungsi mata dalam menerima rangsangan, yang kemudian diteruskan ke otak untuk diproses kemudian dikirim kembali dalam bentuk ucapan atau bunyi.<sup>17</sup>

Menurut Darmiyati dan Budiasih, yang perlu diperhatikan dalam evaluasi dalam membaca permulaan meliputi ketepatan menyuarakan tulisan, kewajaran intonasi, kelancaran, kejelasan suara, dan pemahaman isi bacaan. Pengajaran membaca permulaan lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan dasar membaca. Anak dituntut untuk dapat menyuarakan huruf, suku kata, kata dan kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan.<sup>18</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa membaca adalah suatu kegiatan yang mencakup fisik dan mental serta melihat, memahami isi dari yang tertulis, melafalkan tulisan, dan mengetahui. Aktivitas fisik terkait adalah gerak mata dan ketajaman penglihatan, aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan.

#### C. Huruf Hijaiyyah

Hijaiyyah (huruf arab) sudah ada sejak berabad-abad yang lalu, ketika Al-Quran pertama kali diturunkan menggunakan hijaiyyah, karena pada kali pertama Al-Quran diturunkan yaitu di Arab. Pentingnya mempelajari huruf Arab karena huruf ini dipergunakan dalam penulisan Al-Quran. Umat Islam wajib hukumnya untuk mempelajari Al-Quran. Al-Quran adalah kitab suci yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad SAW menjadi petunjuk bagi

<sup>16</sup> Nurhadi, *Meningkatkan Kemampuan Membaca*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2010), hlm. 21

<sup>17</sup> Risky Ramadani, *Membaca Permulaan Melalui Kegiatan Menebalkan Huruf*. SD Negeri 10 Terangun, Terangun, Gayo Lues: Jurnal Pendidikan Anak, Volume IV, Edisi 1, Juni 2015, hlm. 584

<sup>18</sup> Arifah Wardhani, *Keefektifan Media Kartu kata Bergambar dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Kradegan Bayan Purworejo Tahun Pelajaran*, Skripsi Sarjana Pendidikan (Yogyakarta: UNY Yogyakarta, 2012), hlm. 21



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seluruh umat manusia. Al Quran diturunkan untuk menjadi pegangan bagi mereka, yang ingin mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

Menurut M. Zaid Su'di dalam buku *Ayo Belajar Membaca dan Menulis Al-Qur'an* Huruf Hijaiyyah adalah huruf-huruf yang dipakai dalam tulisan arab. Tulisan-tulisan arab sering dipakai oleh bangsa arab, juga sering digunakan oleh umat islam. Sebab Al-Qur'an dan hadis Nabi ditulis dalam bahasa arab. Huruf-huruf yang dipakai dalam tulisan arab itulah yang disebut huruf hijaiyyah.<sup>19</sup>

Tohir menjabarkan huruf hijaiyyah ialah seluruh huruf yang terdapat dalam Al-Qur'an, apabila melafalkan Al-Qur'an sama dengan membaca huruf hijaiyyah. Jadi dapat dijelaskan bahwa huruf hijaiyyah mewujudkan salah satu jenis bahasa yang dipakai sebagai pelafalan untuk menulis kata atau kalimat dalam Al-Qur'an serta membentuk tolak ukur supaya bisa melafalkan Al-Qur'an. Seperti gambar tersebut:

Gambar II.1



Gambar Huruf Hijaiyyah

<sup>19</sup> M. Zaid Su'di, *Ayo Belajar Membaca dan Menulis Al-Qur'an*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007), hlm.1



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa jika membaca huruf hijaiyyah tidak tepat, maka tentu arti dan maknanya akan berbeda, karena setiap huruf hijaiyyah memiliki sifat dan makhraj (bacaan) yang berbeda.

Huruf hijaiyyah merupakan salah satu materi pendidikan ilmu agama yang sangat penting untuk dipahami oleh manusia sebagai bekal hidup mereka untuk membaca, memahami dan mengamalkan kandungan Al-Quran dimasa mendatang. Huruf hijaiyyah adalah aturan yang digunakan untuk membaca Al-Quran maka orang yang tidak bisa membaca huruf hijaiyyah secara otomatis dia tidak bisa membaca Al-Quran padahal sebenarnya mereka sangat ingin bisa membaca Al-Quran, karena Al-Quran adalah merupakan pedoman hidup atau kitab suci umat Islam.<sup>20</sup>

Membaca huruf hijaiyyah sejak usia dini merupakan kegiatan yang menyenangkan meskipun tidak mudah. Huruf hijaiyyah merupakan huruf yang ada didalam Al-Qur'an maka dengan memberikan dan membiasakan anak dalam belajar huruf hijaiyyah maka setelah besar nanti tidak hanya bermanfaat bagi anak, akan tetapi juga bermanfaat bagi orang tua. Anak nantinya akan mudah memahami Al-Qur'an yang dijadikan sebagai pedoman baginya. Selain itu, dengan belajar membaca huruf hijaiyyah anak mampu membaca bacaan dengan tulisan arab.

Untuk memberikan pendidikan yang baik dan bermutu bagi anak, tidak hanya dibutuhkan kualitas pendidik yang baik, akan tetapi sarana dan prasarana pendidikan yang berkualitas baik pula. Ketersediaan media yang berkualitas merupakan prasarana pendidikan yang sangat penting dibutuhkan dalam menunjang keberhasilan proses pendidikan. Media yang dapat dilakukan untuk membaca huruf hijaiyyah salah satunya menggunakan media *puzzle*.

Media *puzzle* yang dimaksud peneliti disini adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain

<sup>20</sup> Wahyuni Munir, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Huruf Hijaiyyah Berbasis Multimedia Terhadap Kemampuan Membaca Al-Quran Peserta Didik Kelas III Sdegeri 1 Parepare*. MA DDI Taqwaq Parepare: Jurnal Studi Pendidikan Vol XV | No.1.hlm.88

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### D. Langkah-langkah dalam Mengaplikasikan Media *Puzzle*

Langkah-langkah menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan pembelajaran harian seperti biasa berdasarkan RPPH.
- 1) Sebelum memulai pembelajara guru terlebih dahulu mengkondisikan kelas untuk tertib agar membaca do'a sebelum belajar.
- 2) Guru menjelaskan apa itu *puzzle* dan tujuan *puzzle*.
- 3) Guru memberi contoh seperti apa menggunakan *puzzle*.
- 4) Guru meminta anak-anak untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle*.
- 5) Huruf-huruf yang digunakan adalah huruf hijaiyyah.
- 6) Guru membaca huruf-huruf tersebut secara berlahan, kemudian anak diminta untuk mengikuti apa yang telah dibacakan oleh guru.
- 7) Guru dan anak mengulang-ulang huruf-huruf tersebut sampai mampu dihafal anak. Guru meminta beberapa orag anak untuk mengulang huruf tersebut secara bergantian.
- 8) Berikan *reward* pada anak atas prestasiya.

#### E. Manfaat Media *Puzzle*

Adapun manfaat dari media *puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Tertanamnya nilai-nilai keagamaan sejak dini.
2. Pengalaman dan kesan hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri anak.
3. Melatih koordinasi mata dan tangan.
4. Membina semangat belajar dalam bermain
5. Melatih kesabaran anak.

#### F. Tujuan Media *Puzzle*

Tujuan dari media *puzzle* adalah membentuk jiwa bekerjasama pada anak karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok, anak dapat

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan. Media *Puzzle* juga bertujuan untuk melatih kecerdasan logis matematis anak, menumbuhkan rasa solidaritas sesama anak, menumbuhkan rasa kekeluargaan antar anak, melatih strategi dalam bekerjasama antar anak, menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar anak, serta menumbuhkan rasa saling memiliki antar anak.<sup>21</sup> Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar anak.

### G. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

#### Kelebihan Media *Puzzle*

1. Media *puzzle* dapat menarik minat belajar anak
2. Dengan media *puzzle* ini anak dapat melihat, mengamati, dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan pada anak
3. Sebagian permainan yang dapat mengasah otak sekaligus dapat menghibur anak dalam pembelajaran
4. Saat proses pembelajaran berlangsung ada yang menarik bagi guru yaitu semangat belajar peserta didik
5. Untuk menguji kejelian anak dalam menyusun huruf hijaiyyah sesuai dengan urutannya
6. Lebih simpel untuk diajarkan

#### Kekurangan Media *Puzzle*

1. Media *puzzle* ini lebih menekankan pada inder penglihatan ( visual ).
2. Banyak memakan waktu dalam menyusun kata
3. Persiapan materi pembelajaran yang akan disiapkan guru harus matang

<sup>21</sup> Rosiana Khomsoh, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. PGSD FIP, Universitas Negeri Surabaya: *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar*.hlm.2



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## H. Hubungan Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* dalam Membaca Huruf Hijaiyyah

Adapun hubungan antara efektivitas media *puzzle* dalam membaca huruf hijaiyyah menurut Patmonodewa kata *puzzle* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti teka teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan secara bongkar pasang. Media *puzzle* juga merupakan alat permainan edukatif yang merangsang anak dalam membaca huruf hijaiyyah yang dimainkan dengan cara bongkar pasang keping *puzzle* berdasarkan pasagannya. Sehingga dengan bantuan media *puzzle* maka anak akan tertarik dalam membaca huruf hijaiyyah dan berdasarkan hasil pembelajaran tersebut sebagian besar anak mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam membaca huruf hijaiyyah.<sup>22</sup> Dengan demikian penggunaan media *puzzle* dapat membuat peserta didik akan merasa nyaman dan senang dengan suasana belajar sambil bermain sehingga peserta didik akan dengan mudah membaca huruf hijaiyyah.

Menurut Yudha *puzzle* ialah suatu gambar yang terdiri-dari potongan-potongan gambar yang berguna untuk menajamkan fikiran, melatih ketabahan serta membiasakan kesanggupan berbagi. Sehingga media *puzzle* ini bisa dikatakan juga permainan edukasi yang dipakai untuk bermain serta bisa menajamkan fikiran dan melatih antara kecerdasan fikiran dan tangan. Maka dengan demikian media *puzzle* ini bisa menaikkan keahlian anak dalam membaca huruf hijaiyyah.<sup>23</sup>

### I. Konsep Operasional

Konep Operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep teoritis. Hal ini diperlukan agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penelitian efektivitas penggunaan media

<sup>22</sup> Rosiana Khomsoh, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. PGSD FIP, Universitas Negeri Surabaya: *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar*.hlm.

<sup>23</sup> Mimi Suryani,2019, *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Hijaiyyah Melalui Media Puzzle Styrofoam Modifikasi Di Taman Kanak-Kanak Islam Yannira Padang*. Universitas Negeri Padang. Artikel Skripsi. Vol.3 No.6, hml.1649

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*puzzle* disebut variabel X atau variabel yang mempengaruhi (*independent variabel*), sedangkan membaca huruf hijaiyyah disebut variabel Y atau variabel yang dipengaruhi (*dependent variabel*).

#### 1. Indikator Penerapan Media *Puzzle*

- a. Guru menetapkan sasaran yang diprioritas sesuai tema kegiatan belajar yang dipilih
- b. Guru mengajak anak duduk di karpet dan menetapkan tata tertib
- c. Guru menyiapkan media pembelajaran
- d. Guru meminta partisipasi anak dalam penggunaan media *puzzle* sesuai dengan langkah-langkah yang telah di jelaskan
- e. Guru membagi kelompok dan mengajak anak duduk di kursi kemudian membagikan media *puzzle* setiap kelompok
- f. Guru membongkar media *puzzle* yang utuh dan meminta anak untuk menyusun dan mencocokkan sesuai dengan urutan yang benar
- g. Guru menjelaskan cara menyusun *puzzle*, mencocokkan kemudian menemani dan membimbing anak
- h. Guru mengambil satu kepingan *puzzle* dan meminta anak untuk membacakan hurufnya
- i. Guru memberikan apresiasi kepada anak yang benar dalam penggunaan media *puzzle*.<sup>24</sup>

#### 2. Indikator Penerapan huruf hijaiyyah

- a. Anak menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.
- b. Anak mampu menyusun kegiatan yang akan dilakukan.
- c. Anak mampu mengurutkan huruf hijaiyyah yang dibantu dengan penggunaan media *puzzle*.
- d. Anak mampu membaca huruf hijaiyyah dengan berurutan.<sup>25</sup>

<sup>24</sup> Nurhidayah dkk, *Studi Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Di Kelompok B TK Al-Khairaat Kabonena Kota Palu*. Institut Agama Islam Negeri Palu: Artikel Skripsi, hlm.59

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**J. Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan dilakukan dengan maksud untuk menghindari duplikasi pada desain yang ditemukan peneliti di samping itu untuk menunjukkan pada keaslian bagi peneliti yang sesuai karena peneliti memperoleh gambaran dan perbandingan dari desain-desain yang telah dilaksanakan setelah peneliti membaca dan mempelajari karya ilmiah sebelumnya.

1. Alan Tresno Setiawan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Alan Tresno Setiawan (2012) Mahasiswa PLB FID UND dengan judul “*Efektivitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bagi Cerebral Palsy*” yang menjadi rumusan masalah adalah Apakah ada efektivitas dari Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bagi Cerebral Palsy. Berdasarkan hasil penelitian, pengamatan yang dilakukan pada kondisi *baseline* (A) sebanyak lima kali, dan kemampuan menyusun kalimat stabil. Sedangkan pada kondisi *intervensi* (B) setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *Puzzle* sebanyak delapan kali kemampuan anak mengalami peningkatan dengan baik. Kemampuan anak dalam menyusun kalimat pada kondisi *baseline* (A) stabil (tidak meningkat) dan pada kondisi *intervensi* (B) cenderung bervariasi meningkat. Dan juga tingkat pencapaian pada kondisi *baseline* (A2) cenderung meningkat dari *baseline* (A1). Dari analisis tersebut dapat digambarkan bahwa media *Puzzle* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat SPOK bagi anak *Cerebral Palsy* kelas D II SMPLB di SLB AL-Islaah Padang.<sup>26</sup>

Perbedaan penelitian Alan Tresno Setiawan meneliti tentang Efektivitas Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bagi Cerebral Palsy, sedangkan peneliti meneliti tentang

<sup>25</sup> *Ibid*, hml.60

<sup>26</sup> Alan Tresno Setiawan, *Efektivitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bagi Cerebral Palsy*, Mahasiswa PLB FID UND. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Riset, 1 (3), 27-36 <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>, 2012



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam.

2. Leny Suryaning Astutik

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Leny Suryaning Astutik (2020) Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang dengan judul “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar” yang menjadi masalah adalah Apakah ada atau tidak pengaruh media *Puzzle* dengan tambahan fitur audio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III materi aksara Jawa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 1 Sukorejo Blitar diperoleh data yang didapatkan dari instrumen tes yang dibagi menjadi dua yaitu *pretest* dan *posttest*. Table 1 menunjukkan hasil *pretest* materi aksara Jawa di kelas III SDN 1 Sukorejo Blitar menunjukkan rata-rata (mean) sebesar 52.7 dari skor ideal sebesar 100. Tabel 2 diperoleh data dari 30 siswa terdapat 5 siswa berada pada kriteria sangat rendah. Tabel 3 menunjukkan hasil *posttest* menunjukkan rata-rata (mean) sebesar 83.2 dari skor ideal sebesar 100. Tabel 5 diperoleh hasil (1), dapat dikatakan bahwa nilai mengalami peningkatan sebesar 30.48. Pada uji normalitas *pretest* diperoleh 844 dan pada *posttest* 734. Pada uji hipotesis (t) menggunakan *Paired Sampel T-Test* memperoleh thitung 26.339 sedangkan ttabel dengan  $dk = 30 - 1 = 29$  dan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 adalah 2.045. Hasil akhir menunjukan thitung  $\geq$  ttabel atau  $26,339 \geq 2,045$  yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media *Puzzle* terhadap hasil belajar aksara Jawa pada siswa kelas III SDN Sukorejo 1 Blitar).

Implementasi pembelajaran media *Puzzle* membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar khususnya materi aksara Jawa Hal ini disimpulkan berdasarkan data karena terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* 52.3 dan pada *posttest* adalah 83.2. Hasil akhir menunjukan thitung  $\geq$  ttabel atau  $26,339 \geq 2,045$  yang berarti terdapat pengaruh yang

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

signifikan pada penerapan media *Puzzle* terhadap hasil belajar aksara Jawa pada siswa kelas III SDN Sukorejo 1 Blitar.<sup>27</sup>

Perbedaan penelitian Leny Suryaning Astutik meneliti tentang “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar” sedangkan peneliti meneliti tentang Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam.

#### 3. Ambarita Yulianti

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ambarita Yulianti (2018) Mahasiswa Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Semarang dengan judul *Efektivitas Pembelajaran Remedial Dengan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1–5 Pada Anak Tunagrahita*”.

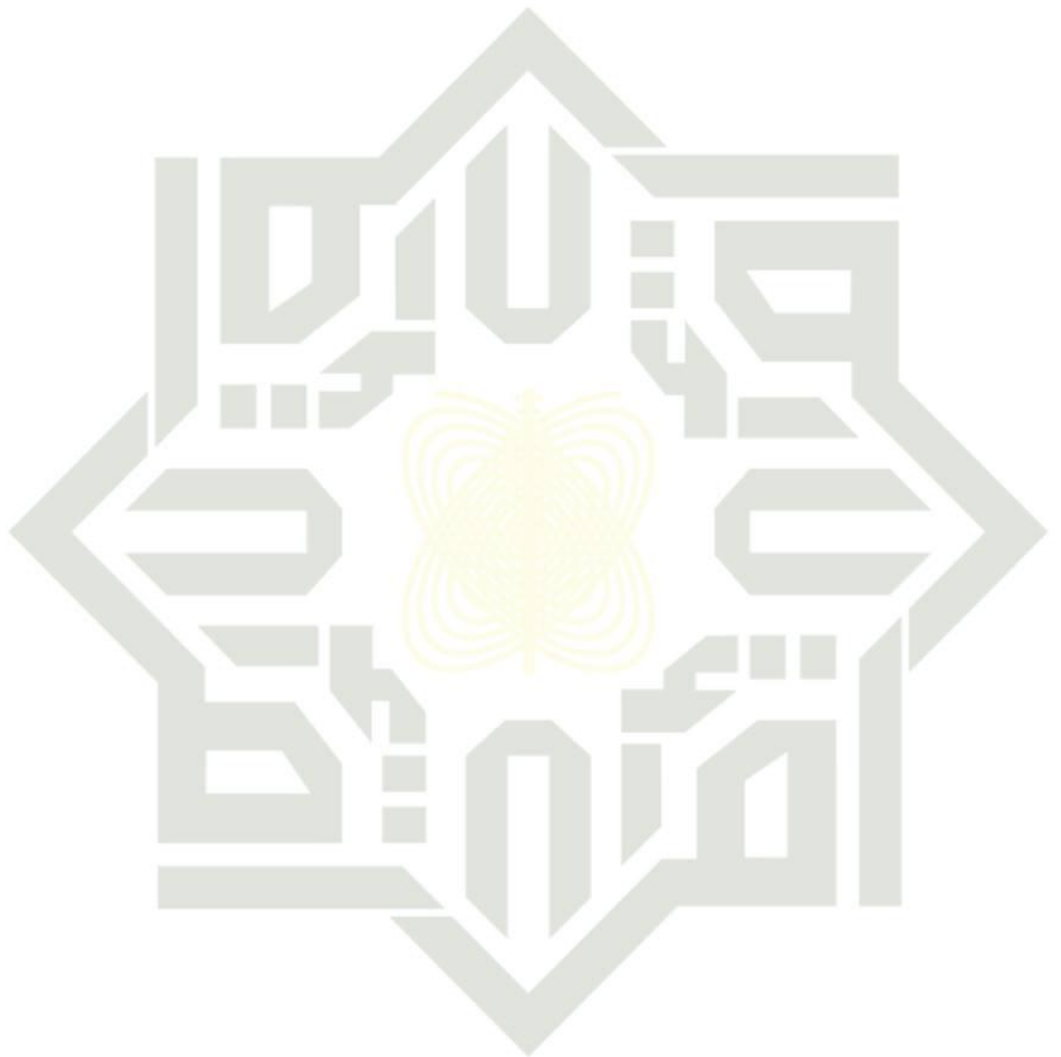
Berdasarkan hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa pembelajaran remedial menggunakan media *puzzle* angka terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 sampai 5 pada anak tunagrahita kelas TK. Efektivitas ini terletak pada hasil *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan yaitu pada saat sebelum diberi perlakuan yang mendapat nilai dan kemudian mengalami kenaikan setelah diberikan perlakuan menjadi 3 yang berarti anak sudah mampu dalam mengenal angka.<sup>28</sup>

Perbedaan penelitian Ambarita Yulianti meneliti tentang *Efektivitas Pembelajaran Remedial Dengan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1–5 Pada Anak Tunagrahita*”. sedangkan peneliti meneliti tentang Efektivitas Penggunaan

<sup>27</sup> Leny Suryaning Astutik, *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar* :Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar, 8(1), 79-87, p-ISSN: 2338-1140, e-ISSN: 2527-3043 // <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd> , 2020

<sup>28</sup> Ambarita Yulianti, *Efektivitas Pembelajaran Remedial Dengan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1–5 Pada Anak Tunagrahita* :Jurnal Psikologi Pendidikan, 10(1), 72-78, <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/INTUISITERindeks> DOAJ: 2541-6655, 2018

Media *Puzzle* Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina  
Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif untuk pengumpulan data dengan jalan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada sumber data, dan sumber data juga memberikan jawaban secara lisan pula atau mengadakan suatu dialog langsung dengan guru pembimbing dan anak, dalam hal ini dialog dilakukan secara terbuka dan tidak terikat dengan daftar pertanyaan yang telah disediakan supaya lebih terbuka dan bebas dalam mengemukakan permasalahan yang ada. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* dalam Membaca Huruf Hijaiyyah. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah Media *puzzle* (X), dan variabel terikat adalah Huruf hijaiyyah (Y).

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi inquiry yang menekankan pencarian makna, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena. Dari segi lain penelitian kualitatif adalah untuk menemukan jawaban terhadap suatu fenomena atau pertanyaan melalui aplikasi prosedur ilmiah secara sistematis dengan menggunakan pendekatan kualitatif.<sup>29</sup>

Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan adalah fenomenologi. Fenomenologi dapat diartikan ilmu-ilmu tentang fenomena yang menampakkan diri dari kesadaran peneliti. Dalam artian luas, fenomenologi adalah ilmu tentang gejala atau hal-hal apa saja yang tampak.<sup>30</sup>

<sup>29</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Gabungan*, Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2018), hlm.329

<sup>30</sup> *Ibid.* hlm. 350

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Sumatera Barat. Pemilihan lokasi ini berdasarkan permasalahan yang sebelumnya telah ditemukan ketika melaksanakan observasi awal di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumbar. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan April 2020

## **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Sabjek dalam penelitian ini adalah peserta didik usia 5-6 tahun kelompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumbar. Sedangkan objek penelitian ini adalah peserta didik di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumbar. Dalam penelitian ini ditentukan subjek sebagai sumber data yang relevan dengan masalah yang diteliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

## **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian ynag digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Perangkat Pembelajaran**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) merupakan rangkaia dari penyusunan materi pelajaran, menggunakan media pembelajaran, menggunakan pendekatan atau metode pembelajaran, dan penilaian untuk mencapai tujuan yang diinginkan. RPPH yang digunakan sesuai dengan tema pembelajaran di TK.

### **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu wawancara bebas langsung. Setelah data terkumpul, selanjutnya data dianalisis menggunakan metode wawancara bebas langsung yaitu secara alami

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tidak diikat atau diatur oleh satu pedoman atau suatu format yang berlaku. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif mencakup reduksi data, analisis.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode:

### **a. Observasi**

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, observasi tidak terbatas pada orang juga objek alam yang lain. Observasi dilakukan untuk melihat dan mengamati aktifitas anak dalam kegiatan pembelajaran dan juga untuk mengamati kemampuan anak.<sup>31</sup>

Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan melihat pelaksanaan kegiatan dan melakukan pengamatan mengenai membaca huruf hijaiyyah melalui pemberian perlakuan pada lokasi penelitian yaitu TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Sumatera Barat tepatnya pada kelas B1.

Selama proses belajar mengajar berlangsung peneliti melakukan pengambilan data berupa hasil pengamatan dari hasil belajar siswa. Objek observasi yang biasa diamati meliputi tempat (ruang), orang yang terlibat dalam situasi bermain, seperangkat kegiatan yang dilakukan, benda-benda yang terdapat pada kegiatan, perbuatan atau tindakan tertentu, rangkaian aktivitas yang dikerjakan, urutan kegiatan, dan tujuan yang ingin dicapai.

<sup>31</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, hlm. 145



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Dokumentasi

Sejumlah data dan fakta tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sifat utama data ini tidak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam, surat pribadi, memorial, data di *server* dan *flashdisk*, dan data tersimpan di *website*.<sup>32</sup>

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengabadikan serta mengumpulkan data mengenai kegiatan yang akan di praktekkan pada kelas B2 di lokasi penelitian yaitu TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumbar saat kegiatan membaca huruf hijaiyyah, serta mengumpulkan berbagai macam dokumen sekolah yang menjadi pendukung dari hasil penelitian.

Pedoman dokumentasi dalam penelitian ini adalah suatu alat pengumpul data tentang subjek penelitian dengan menggunakan teknik dokumentasi. Pedoman ini berupa daftar-daftar terkait data populasi, data murid dan guru, foto pelaksanaan selama penelitian dan hasil pengamatan kegiatan selama pembelajaran.

c. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data peneliti. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung. Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*)

<sup>32</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana Purnada Mada Group, 2012), hlm.141

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya langsung tentang suatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya.<sup>33</sup>

#### F. Teknik Analisis Data

Menganalisis data adalah suatu proses pengolahan dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.<sup>34</sup>

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif mencakup reduksi data. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data sedemikian rupa sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.

#### G. Data dan Instrumen

Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yaitu mengumpulkan data sebelumnya dan dengan sengaja dikumpulkan oleh peneliti guna untuk melengkapi kebutuhan data peneliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi.

Adapun dalam lembar observasi terdapat beberapa ketentuan dalam penilaian. Skala bertingkat juga sering digunakan untuk melakukan penilaian pada anak usia dini. Skala penilaian memuat daftar kata-kata atau persyaratan mengenai tingkah laku, sikap, dan atau kemampuan peserta didik. Skala penilaian bisa berbentuk bilangan, huruf, dan ada yang berbentuk uraian.

<sup>33</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, (2018), hlm. 372

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian "Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D"*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 117

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media yang diberikan oleh guru dalam membaca huruf hijaiyyah di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat adalah media *puzzle*.
2. Metode yang digunakan oleh guru pada penggunaan media *puzzle* dalam membaca huruf hijaiyyah di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat yaitu metode demonstrasi.
3. Adanya beberapa kendala-kendala yang dihadapi oleh guru pada penggunaan media *puzzle* dalam membaca huruf hijaiyyah seperti kurangnya media *puzzle* hijaiyyah dan adanya beberapa media *puzzle* yang rusak. Akan tetapi tidak mempengaruhi efektivitas penggunaan media *puzzle* dalam membaca huruf hijaiyyah karena guru memberikan *reward* kepada anak sebagai motivasi dalam menyusun kepingan *puzzle* hingga utuh.
4. Usaha yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi kendala-kendala pada penggunaan media *puzzle* dalam membaca huruf hijaiyyah di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumatera yaitu membuat media *puzzle* yang baru dan menyiapkan berbagai macam media seperti: media *puzzle* kartu bergambar, balok huruf hijaiyyah, dan media lainnya yang berhubungan dengan membaca huruf hijaiyyah.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang efektivitas penggunaan media *puzzle* dalam membaca huruf hijaiyyah, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yaitu:

1. Bagi pembaca diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu tentang efektivitas penggunaan media *puzzle* dalam membaca huruf hijaiyyah
2. Bagi kepala sekolah diharapkan lebih memperhatikan sarana dan prasarana sekolah baik media maupun alat permainan edukatif yang ada di kelas, khususnya tentang pengenalan huruf hijaiyyah, agar guru tidak menemukan kesulitan selama kegiatan pembelajaran dan para peserta didik semakin bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Bagi guru, perlu kiranya untuk lebih bervariasi dalam memberikan kegiatan pembelajaran khususnya dalam pengenalan huruf hijaiyyah melalui bermain *puzzle*, sehingga anak dapat lebih antusias dan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Motivasi dan bimbingan perlu lebih ditingkatkan oleh guru agar dapat memacu semangat belajar anak.
4. Peneliti selanjutnya, penelitian efektivitas penggunaan media *puzzle* dalam membaca huruf hijaiyyah ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dengan beberapa variasi media *puzzle* yang lebih baik. Seperti menggunakan berbagai tema, sehingga lebih memotivasi anak dalam membaca huruf hijaiyyah.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Muri Yusuf. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Gabungan*. PT. Fajar Interpretama Mandiri: Jakarta
- Arsiyati, *Wawancara Langsung*, Wali kelas B1 TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek
- Belfi, Mazra Sionara, *Wawancara Langsung*, Kepala TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek
- Departemen Agama. 1998. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Semarang: PT Karya Toha Putra
- Erika, Nanda. 2012. *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan "Maze" Kata Di Taman Kanak-Kanak Padang*. Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (UNP) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
- Franz dkk, *Membina Minat Baca*. 2008. Bandung: Ramadja Karya
- Fatin, Nur Arsyia, *Wawancara Langsung*, Siswa Kelompok B2
- Findayani, Hanny & Santi Lisnawati. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Menghafal Ayat Al-Qur'an Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas Viii Di Mts Miftahussalam Kota Bogor*. Jurnal Aksara Public Universitas Ibn Khaldun Bogor Vol.3 No.2
- Hafid, Nur Abdul. 2004. *Mendidik Anak Usia Dua Tahun Hingga Baligh Versi Rasulullah SAW*. Yogyakarta: Darussalam
- Hasna, Hayatul, *Wawancara Langsung*, Siswa Kelompok B2
- Imiyati, *Ilmu Pendidikan Anak*. 2015. Pekanbaru: Adefa Grafika
- Jannah, Nurul dkk. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Dengan Metode Bermain Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B2 Di Raudhatul Athfal Al Fathonah Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak
- Khomsoh, Rosiana. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah*

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dasar. Universitas Negeri Surabaya: *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*

Karim, Aldan Azmi, Wawancara Langsung, Siswa Kelompok B2

Kemendikbud, R. I. 2014. *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

Moessluchateon. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya

Munir, Wahyuni. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Huruf Hijaiyyah Berbasis Multimedia Terhadap Kemampuan Membaca Al-Quran Peserta Didik Kelas III Sd Negeri 1 Parepare*. MA DDI Taqwaq Parepare: Jurnal Studi Pendidikan Vol XV | No.1

M. Khairul Azzam, Wawancara Langsung, Siswa Kelompok B2

Noor, Juliansyah. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Pernada Mada Group

Nurhadi. 2010. *Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Surabaya: Usaha Nasional

Nurhidayah dkk. *Studi Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Di Kelompok B TK Al-Khairaat Kabonena Kota Palu*. Institut Agama Islam Negeri Palu: Artike Skripsi

Purna, Rozi Sastra. 2015. *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: PT Indeks.

Rudi, Susi Lana & Cepi Riana. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima

Ramadani, Risky. 2015. *Membaca Permulaan Melalui Kegiatan Menebalkan Huruf*. SD Negeri 10 Terangun, Terangun, Gayo Lues: Jurnal Pendidikan Anak, Volume IV, Edisi 1

Raharjo, Sadiman. 1984. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dikbud

Refnida, Wawancara Langsung, Wali kelas B2 TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

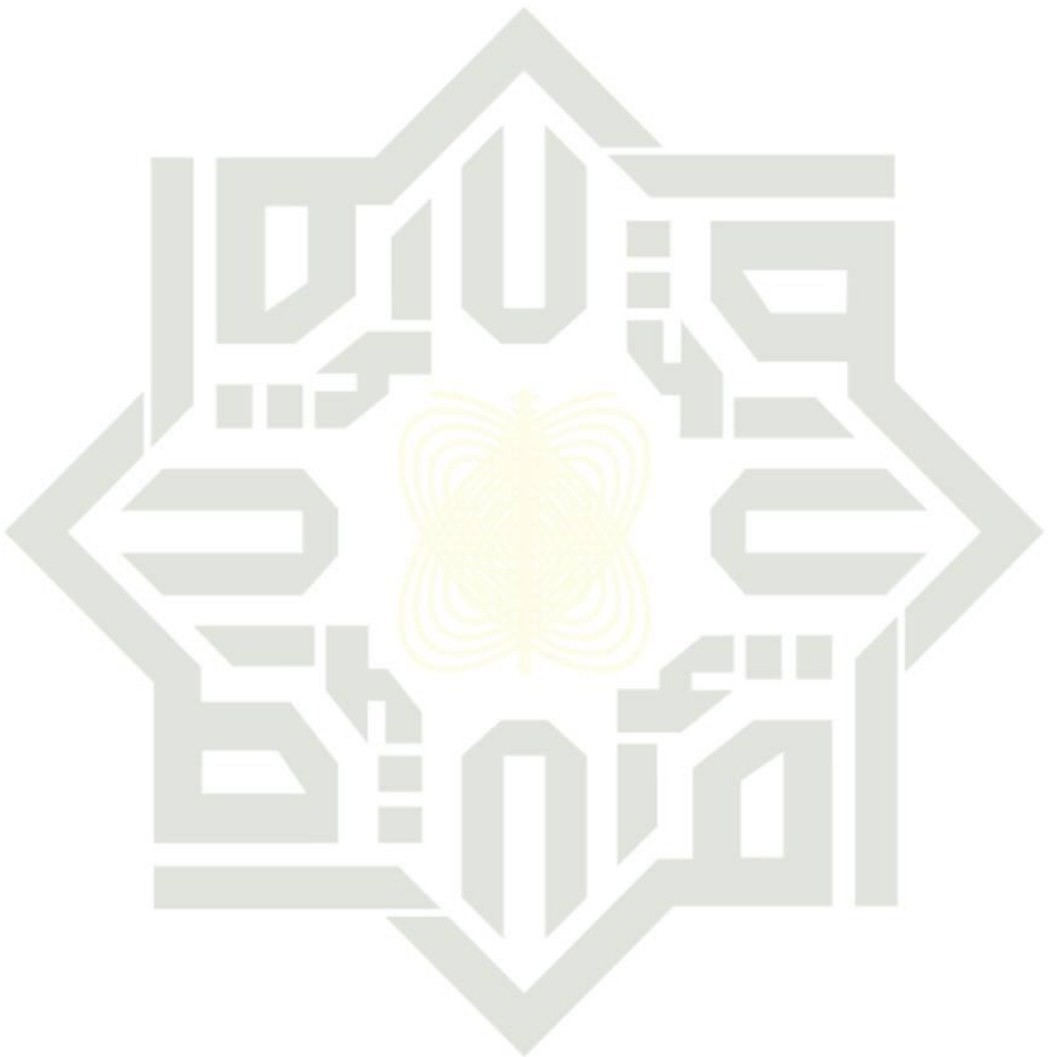
- Suanah & Sirojudin. 2019. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SD Negeri 1 Babakan*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
- Sugiyono. 1990. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sunanih. 2017. *Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa: Jurnal Pendidikan*. E-ISSN : 2579-7190, Vol.1 No.1
- Leny Suryaning Astutik. 2020. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar. Volume 8, Nomor 1, p-ISSN: 2338-1140, e-ISSN: 2527-3043 // <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd>
- Tetinia Mardasena, *Wawancara Langsung*, Kepala Tata Usaha Tk Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek
- Tresno, Alan Setiawan, Alan Tresno Setiawan. 2012. *Efektivitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bagi Cerebral Palsy*, Mahasiswa PLB FID UND. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, Volum 1, Nomor 3, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>
- Wiyani, Novan Ardy dkk. 2014. *Format PAUD, Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media
- Wibowo, Agus. 2013. *Pendidikan Karakter Usia Dini*. Yokyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wardhani, Arifah. 2012. *Keefektivan Media Kartu kata Bergambar dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Kradegan Bayan Purworejo Tahun Pelajaran*, Skripsi Sarjana Pendidikan (Yogyakarta: UNY Yogyakarta
- Yas & Anita. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ambarita Yulianti. 2018. *Efektivitas Pembelajaran Remedial Dengan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1–5 Pada Anak Tunagrahita*. Jurnal Psikologi Ilmiah: Volume 10. Nomor 1. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/INTUISITerindeks> DOAJ: 2541-2965,



UIN SUSKA RIAU



Lampiran 1

**PEDOMAN WAWANCARA**

**Naskah Wawancara Efektifitas Penggunaan Media Puzzle  
Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina  
Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi  
Sumbar**

A. Kepala Sekolah

1. Kapan TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Perovinsi Sumbar ini di bangun?
2. Apa visi dan misi di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Perovinsi Sumbar?
3. Apa kurikulum yang di terapkan TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Perovinsi Sumbar?
4. Berapakah jumlah kelas TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Perovinsi Sumbar?
5. Berapakah jumlah guru di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Perovinsi Sumbar?
6. Berapakah jumlah siswa TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Perovinsi Sumbar?
7. Berapa jumlah siswa dalam satu kelas di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Perovinsi Sumbar?

Pewawancara

UIN SUSKA RIAU

Wilda Amalia

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Lampiran 2

**PEDOMAN WAWANCARA****Naskah Wawancara Efektifitas Penggunaan Media Puzzle  
Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina  
Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi  
Sumbar****A. Tenaga ADM**

1. Apa saja sarana dan prasarana di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Perovinsi Sumbar?
2. Berapa SPP di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Perovinsi Sumbar?
3. Berapa uang masuk di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Perovinsi Sumbar?

Pawawancara

Wilda Amalia

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PEDOMAN WAWANCARA**

**Naskah Wawancara Efektifitas Penggunaan Media Puzzle  
Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina  
Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi  
Sumbar**

**A. Tenaga Pendidik**

1. Apakah guru menyiapkan RPPH, RPPM, RPPS
1. Apa yang guru lakukan sebelum memulai proses pembelajaran?
2. Apa sajakah metode pembelajaran yang pernah di terapkan?
3. Apakah guru menetapkan metode pembelajaran sesuai tema kegiatan belajar yang dipilih?
4. Apa saja media pembelajaran yang pernah digunakan?
5. Apakah media pembelajaran yang telah digunakan memiliki nilai edukatif yang tinggi atau rendah?
6. Apakah media pembelajaran yang diterapkan berefek pada anak?
7. Apa sajakah kendala-kendala saat proses pembelajaran?
8. Bagaimana cara guru mengatasi kendala-kendala saat proses pembelajaran?
9. Apakah guru menyediakan catatan penting tentang kemajuan pada anak?
10. Apakah guru melakukan program perbaikan pada setiap pembelajaran?

Pewawancara

Wilda Amalia



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Lampiran 5

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA TAHUN AJARAN 2020/2021

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 12 / 5  
 Hari, tanggal : Juma'at, 23 Oktober 2020  
 Kelompok usia : 5 – 6 Tahun  
 Tema/ subtema / sub subtema: Binatang / Binatang Hidup di Air dan Darat / --  
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.4 – 2.9 – 3.3 – 4.3 – 3.8 – 4.8– 3.11 – 4.11  
 3.5 – 4.15

#### Materi

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Binatang amphibi
5. Melompat seperti katak
6. Perkembangbiakan binatang

#### Alat dan bahan

1. Krayon
2. Pensil
3. Gambar kura-kura
4. Puzzle

#### A. Kegiatan Pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang amphibi
3. Berdiskusi tentang ciri-ciri binatang amphibi
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

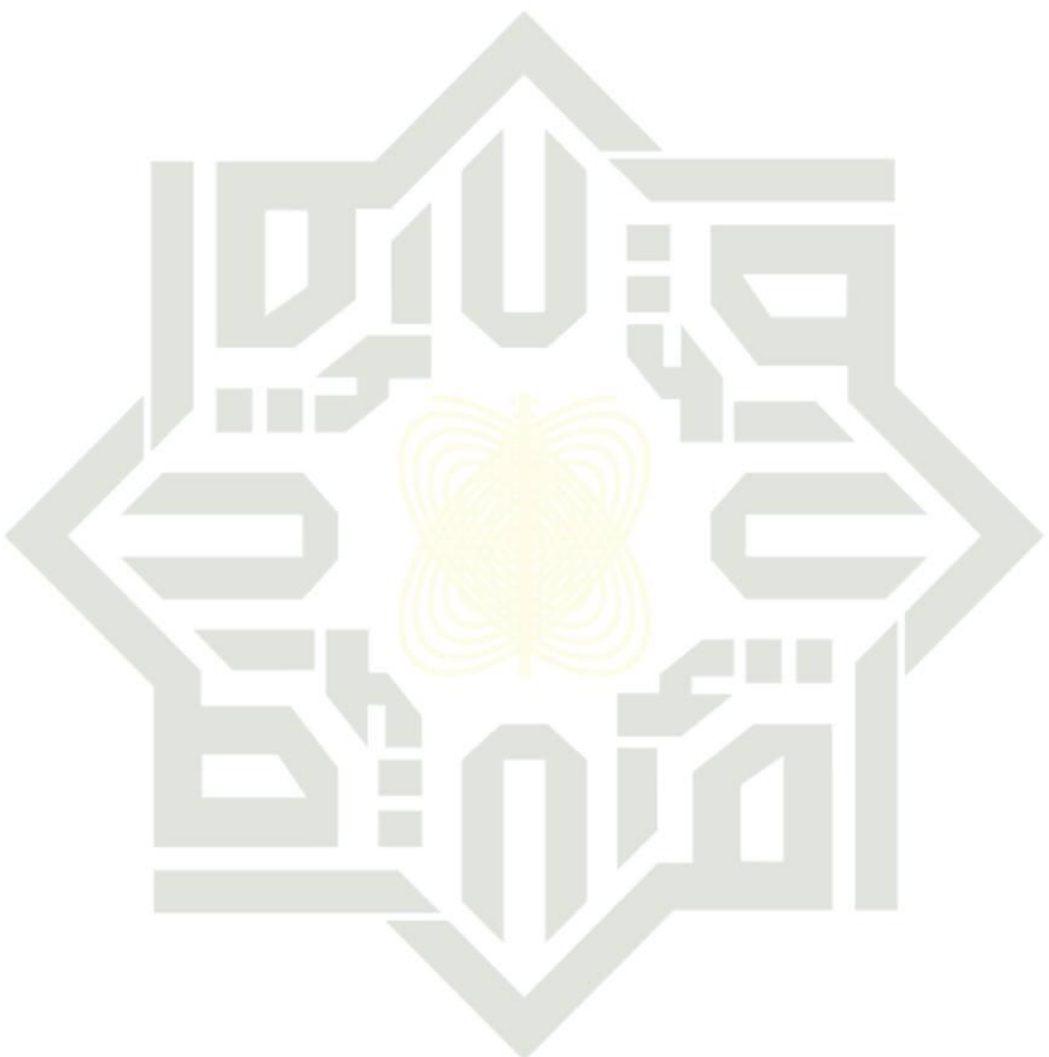
#### B. Kegiatan Inti

1. Mentusun kepingan puzzle hijaiyyah dengan tema binatang kura-kura
2. Mewarnai gambar kura-kura

#### C. Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya





UIN SUSKA RIAU

5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### D. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

#### E. Rencana Penilaian

1. Sikap
  - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan binatang amphibi
  - b. Dapat mengurutkan huruf hijiyyah melalui media *puzzle*
  - c. Dapat mewarnai gambar dengan krayon

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B2

Mazra Belfi Sianora, S.Pd

Refnida, S.Pd.AUD

NIP: 19820517 200001 2 004

NIP:

197201082007012005

## Lampiran 6

### Dokumentasi

Observasi Ke : 1  
 Hari / Tanggal : Kamis / 1 Oktober  
 Tema / Sub Tema : Binatang / Binatang Hidup di Air



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

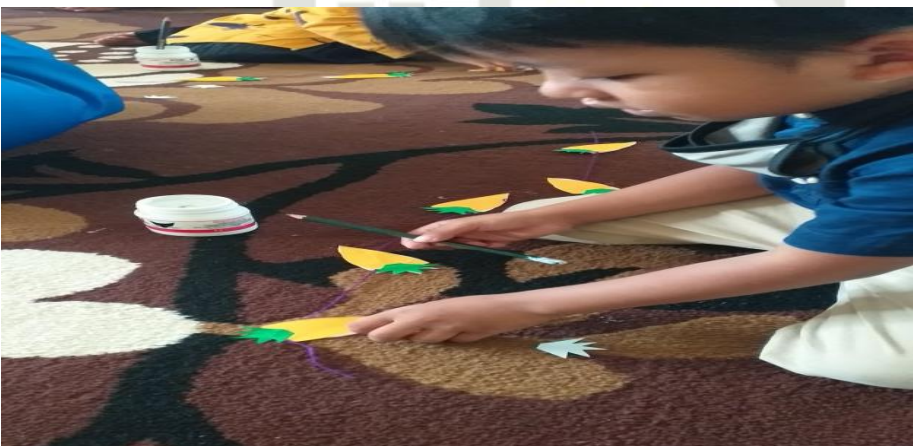
Observasi Ke : 2  
 Hari / Tanggal : Jum'at / 2 Oktober  
 Tema / Sub Tema : Binatang / Binatang Hidup di Air dan Darat



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Observasi Ke : 3  
 Hari / Tanggal : Senin / 5 Oktober  
 Tema / Sub Tema : Tanaman / Sayuran





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Observasi Ke : 4  
 Hari / Tanggal : Rabu / 7 Oktober  
 Tema / Sub Tema : Tanaman / Buah-Buahan





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Observasi Ke : 5  
 Hari / Tanggal : Senin / 12 Oktober  
 Tema / Sub Tema : Tanaman / Umbi





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



1. Wawancara Dengan Kepala Sekolah



2. Wawancara Dengan Tenaga ADM

n Syarif Kasim Ria



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### 3. Wawancara Dengan Wali kelas B1



### 4. Wawancara Dengan Anak Kelompok B2



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Ha



5. Proses Pembelajaran



6. Proses Pembelajaran

ty of Sultan Syarif Kasim Ria



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



7. Anak Berkomunikasi Dalam Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Hijaiyyah



8. Anak Menyusun Kepingan *Puzzle* Huruf Hijaiyya



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



9. Anak Berdiskusi Dalam Penggunaan Media Puzzle Hiajiyyah



10. Wawancara Dengan Wali Kelas B2





UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561547  
Fax. (0781) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: ftk\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/727/2020  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 21 Januari 2020

Kepada  
Yth. Dra. Hj. Sariah, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Pekanbaru

*Assalamu 'alaikum warhamatullahi wabarakatuh*

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : WILDA AMALIA  
NIM : 11719202771  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MEMBACA  
HURUF HIJAIYAH DI TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN  
KAMANG MAGEK KABUPATEN AGAM  
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam  
an. Dekan  
Wakil Dekan I

Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag  
NIP. 19660924 199503 1 002

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak C



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
كلية التربية والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Alamat : Jl. H. R. Soebrandt Km. 15 Tampung Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA  
SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing : Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat.
- a. Seminar usul Penelitian
- b. Penulisan Laporan Penelitian
2. Nama Pembimbing : Dr. Hj. Sariah, M.Pd
- a. Nomor Induk Pegawai (NIP)
3. Nama Mahasiswa : Wilda Amalia
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11718202771
5. Kegiatan : Bimbingan Proposal dan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	12 / Maret 2020	1.) Latar Belakang dipersempit 4.) Tata Tulis		
		3.) Pengadaan Media, Puzzle. 4.) Tambahan jurnal		
2.	14 / April 2020	1.) Tatalus daftar kepustakaan 2.) <del>Instumen</del> Pengumpulan Data		
3.	21 / April 2020	Acc Proposal.		
4.	13 / Agustus 2020	1.) Instrumen Penelitian		
5.	25 / Agustus 2020	Canput bab 4.		
6.	13 / Januari 2020	1.) Cover 2.) Kelehan 3.) Kesimpulan 4.) Pedoman Observasi 5.) Daftar kepustakaan		

Pekanbaru, 15-01-2021

Pembimbing,

NIP

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH KABUPATEN AGAM**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN KAMANG MAGEK**  
 Dangau Baru, Kamang Hilir Kode Pos: 26153



Dangau Baru, 17 Oktober 2020

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**

Nomor : 03/TKN-P/KM-2019  
 Sifat : Biasa  
 Lamp : -  
 Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Kepada  
 Yth. Wakil Dekan III  
 UIN Sultan Syarif Kasim Riau  
 Di  
 Tempat

اَسْلَامُ عَلَيْنَكُمْ وَرَحْمَةُ اللهِ وَبَرَكَاتُهُ

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumbar dengan ini mengatakan bahwa :

Nama : Wilda Amalia  
 NIM : 11719202771  
 Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2020  
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Telah melaksanakan penelitian di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumbar dengan judul **"Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam"**

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Dangau Baru, 23 Desember 2020

Kepala Sekolah,



Mazra Belfi Sjanora, S.Pd  
 NIP. 19820517 200801 2 004





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/14899/2020  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 12 Oktober 2020

Kepada  
Yth. Kepala Sekolah  
TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek  
Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat  
di  
Tempat

*Assalamu 'alaikum warhmatullahi wabarakatuh*

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : WILDA AMALIA  
NIM : 11719202771  
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2020  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan III  
  
Dr. Drs. Nursalim, M.Pd.  
NIP. 19660410 199303 1 005



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU  
Email : [dpmptsp@riau.go.id](mailto:dpmptsp@riau.go.id)

### REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/38012  
TENTANG

#### PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/526/2020 Tanggal 14 Oktober 2020**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

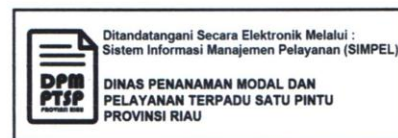
- |                      |   |
|----------------------|---|
| 1. Nama              | : WILDA AMALIA  |
| 2. NIM/ KTP          | : 11719202771   |
| 3. Program Studi     | : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI   |
| 4. Jenjang           | : S1  |
| 5. Alamat            | : PEKANBARU   |
| 6. Judul Penelitian  | : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MEMBACA HURUF HIJAIYYAH DI TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN KAMANG MAGEK PROVINSI SUMATERA BARAT |
| 7. Lokasi Penelitian | : TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN KAMANG MAGEK KABUPATEN AGAM PROVINSI SUMATERA BARAT   |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
Pada Tanggal : 15 Oktober 2020



#### Tembusan :

#### Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Gubernur Sumatera Barat  
Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Provinsi Sumatera Barat di Padang
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**BIOGRAFI PENULIS**

**WILDA AMALIA**, lahir di Kamang Agam. Anak kedelapan dari sembilan bersaudara, dari pasangan Bapak Helmi dan Ibu Narwati. Penulis menempuh pendidikan formal dimulai dari pendidikan sekolah dasar SDN 21 Pakan Sinayan kemudian lulus pada tahun 2011. Selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan ke MTsN Kamang, kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke MAN 1 Model Bukittinggi dan lulus pada tahun 2017. Kemudian pada tahun 2017 penulis diterima sebagai Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Penulis melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah Di TK Negeri Pembina Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat”** Di bawah bimbingan Ibu **Dra. Hj. Syariah, M.Pd.**

Pada tanggal 27 Januari 2021, Penulis berhasil memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada sidang Sarjana Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan Predikat Cumlaude.

**Motto : “Naiklah tanpa menjatuhkan orang lain”**